Regras do Jogo: Argumenta?!

Objetivo: Ser o primeiro jogador a descartar todas as suas cartas, jogando argumentos científicos ou falácias de acordo com a carta anterior e as regras. Participar ativamente das discussões sobre a validade das jogadas é fundamental.

Componentes: 64 cartas

- **48 Cartas de Argumento:** 24 Argumentos Científicos e 24 Argumentos Falaciosos, distribuídos igualmente em quatro temas (12 cartas por tema):
  - Universo (Azul): Astronomia, cosmologia, etc. (6 científicas, 6 falaciosas)
  - Vida (Verde): Biologia, evolução, saúde, etc. (6 científicas, 6 falaciosas)
  - Terra (Amarelo): Geologia, climatologia, etc. (6 científicas, 6 falaciosas)
  - Sociedade (Vermelho): Intersecção dos temas, questões sociais. (6 científicas, 6 falaciosas)
  - **16 Cartas de Ação:**
    - **4 Comprar Duas Cartas (+2):** Faz o próximo jogador comprar duas cartas.
    - **4 Inverter:** Inverte o sentido da jogada.
    - **4 Bloquear:** Bloqueia o próximo jogador.
    - **4 Cartas Coringa:** Permite mudar o tema do argumento.

Como Jogar:

- **Número de jogadores:** de 3 a 5 jogadores.

1. **Distribuição:** Cada jogador recebe 7 cartas. O restante forma o monte de compras.
2. **Início:** Vira-se a primeira carta do monte para formar a pilha de descarte.
3. **Jogadas:** Na sua vez, o jogador deve jogar uma carta que combine com a do topo da pilha de descarte:

- **Argumento Científico:** Pode jogar outro Argumento Científico (qualquer tema/cor), uma carta do mesmo tema (cor) ou uma Carta de Ação.
- **Argumento Falacioso:** Pode jogar outro Argumento Falacioso (qualquer tema/cor), uma carta do mesmo tema (cor) ou uma Carta de Ação.
-
- **Cartas de Ação:** As cartas de ação podem ser jogadas a qualquer momento. Elas não precisam seguir a regra de combinação de tema ou tipo. Após seu descarte, o jogador anuncia o novo tema (cor).

4. **Cartas de Ação:** Pode ser jogado sobre qualquer carta.
5. **Comprar Carta:** Se não tiver carta válida (incluindo as cartas de ação), o jogador compra uma do monte. Se for jogável, pode usá-la imediatamente; senão, passa a vez.
6. **Discussão e Validação:** Durante e após cada rodada, os jogadores discutem se a carta foi jogada corretamente (seguindo as regras) e se o argumento é válido conforme sua classificação (científico/falacioso). Se a maioria (excluindo o jogador da vez) considerar a jogada inválida, o jogador compra duas cartas e pega sua carta de volta. Caso contrário, o jogo prossegue.
7. **Final:** O primeiro a zerar as cartas na mão vence a rodada.

Pontuação: Ao final da rodada, contam-se os pontos das cartas restantes: Argumentos = 5 pontos; Cartas de Ação: Comprar duas Cartas = 10 pontos; Inverter = 10 pontos; Bloquear = 10 pontos; Coringa = 20 pontos. Vence o jogo quem tiver menos pontos após um dos jogadores alcançar uma pontuação pré estabelecida, 100 pontos, 200 pontos etc..

Exemplo de Jogada (4 jogadores): Topo da pilha: Argumento Científico Azul (Universo)

1. Jogador 1: Joga Argumento Científico Verde (Vida) - Válido (Científico sobre Científico).
2. Jogador 2: Joga Argumento Falacioso Verde (Vida) - Válido (Mesmo tema/cor).
3. Jogador 3: Não tem cartas Verdes nem Falaciosas. Poderia jogar uma Ação de qualquer cor (pela Regra 4). Se não tiver, compra carta. Compra um Argumento Científico Vermelho. Não pode jogar, passa a vez.
4. Jogador 4: Joga um Coringa e muda o tema para Vermelho (Sociedade).
5. Jogador 1: Joga Argumento Falacioso Vermelho (Sociedade) - Válido (Mesmo tema/cor definido pelo Coringa).
6. Jogador 2: Joga Argumento Científico Vermelho (Sociedade) - Válido (Mesmo tema/cor).

Entendendo as Cartas: Argumento Científico ou Argumento Falacioso?

No “Argumenta?!”, o desafio central é diferenciar um **Argumento Científico** de um **Argumento Falacioso**. Mas como fazer essa diferenciação? Aqui está um guia rápido para te ajudar durante o jogo:

O que é um Argumento (nas cartas do jogo)?

Pense em cada carta como uma pequena defesa de uma ideia. Ela geralmente tem:

1. Uma **Conclusão:** A ideia principal que está sendo defendida (Ex: “A Terra gira em torno do Sol”).
2. Uma **Premissa:** A razão, justificativa ou evidência usada para apoiar essa ideia (Ex: “Porque observações astronômicas mostram que Vênus tem fases como a Lua”).

Analisando a Carta: O que procurar?

Para decidir se é um Argumento Científico ou Falacioso, faça estas perguntas sobre a **Premissa** (a justificativa) e a **ligação** dela com a **Conclusão**:

Sinais de um ARGUMENTO CIENTÍFICO:

- **Baseado em Evidências:** A justificativa se apoia em fatos observáveis, dados de experimentos, medições, ou conhecimento científico estabelecido?
- **Raciocínio Lógico:** A ligação entre a justificativa e a conclusão faz sentido, seguindo uma linha de pensamento coerente?
- **Consistência:** O argumento está de acordo com o que se sabe sobre o funcionamento do mundo natural, segundo a ciência?

Sinais de um ARGUMENTO FALACIOSO (um “erro” ou “truque” no raciocínio):

- **Apelo à Emoção:** A justificativa usa medo, pena, orgulho ou outra emoção para convencer, em vez de fatos?
- **Apelo à Popularidade/Tradição:** A justificativa diz que algo é verdade só porque muita gente acredita ou porque sempre foi feito assim?
- **Apelo à Autoridade Inadequada:** Cita uma "autoridade" que não é especialista no assunto ou cuja opinião não é consenso na área?
- **Generalização Apressada:** Tira uma conclusão muito grande a partir de poucos casos ou exemplos isolados?
- **Ataque Pessoal (Ad Hominem):** Crítica a pessoa que defende uma ideia, em vez de analisar a ideia em si?
- **Lógica Falha:** A ligação entre a justificativa e a conclusão não faz sentido, mesmo que as partes pareçam corretas?

***Como Usar Isso no Jogo*:** Quando jogar ou avaliar a jogada de alguém, pense: A justificativa na carta se encaixa mais nos "Sinais de um Argumento Científico" ou nos "Sinais de um Argumento Falacioso"? Use essas ideias para defender sua jogada ou questionar a dos outros durante a etapa de Discussão e Validação! Analisar criticamente é a chave para aprender e se divertir com o "Argumenta?!".

Reglas del Juego: ¡Argumenta?!

Objetivo

Ser el primer jugador en descartar todas sus cartas, jugando **argumentos científicos** o **falacias** de acuerdo con la carta anterior y las reglas. Participar activamente en las discusiones sobre la validez de las jugadas es fundamental.

Componentes: 64 cartas

48 Cartas de Argumento

24 Argumentos Científicos y 24 Argumentos Falaces, distribuidos equitativamente en cuatro temas (12 cartas por tema):

- **Universo (Azul):** Astronomía, cosmología, etc.
(6 científicas, 6 falaces)
- **Vida (Verde):** Biología, evolución, salud, etc.
(6 científicas, 6 falaces)
- **Tierra (Amarillo):** Geología, climatología, etc.
(6 científicas, 6 falaces)
- **Sociedad (Rojo):** Intersección de los temas, cuestiones sociales.
(6 científicas, 6 falaces)

16 Cartas de Acción

- **4 Robar Dos Cartas (+2):** Obliga al siguiente jugador a robar dos cartas.
- **4 Invertir:** Invierte el sentido del juego.
- **4 Bloquear:** Bloquea al siguiente jugador.
- **4 Cartas Comodín:** Permiten cambiar el tema del argumento.

Cómo Jugar

- **Número de jugadores:** de 3 a 5 jugadores.
- **Reparto:** Cada jugador recibe 7 cartas. El resto forma el mazo de robo.
- **Inicio:** Se gira la primera carta del mazo para formar la pila de descarte.

Jugadas

En su turno, el jugador debe jugar una carta que coincida con la carta superior de la pila de descarte:

- **Argumento Científico:**
Puede jugar otro Argumento Científico (de cualquier tema/color), una carta del mismo tema (color) o una Carta de Acción.

- **Argumento Falaz:**

Puede jugar otro Argumento Falaz (de cualquier tema/color), una carta del mismo tema (color) o una Carta de Acción.

Cartas de Acción

Las cartas de acción pueden jugarse en cualquier momento. No necesitan seguir la regla de coincidencia de tema o tipo.
Después de descartarla, el jugador anuncia el nuevo tema (color).

Las cartas de acción pueden jugarse sobre cualquier carta.

Robar Carta

Si el jugador no tiene una carta válida (incluidas las cartas de acción), roba una del mazo.
Si la carta robada es jugable, puede usarla inmediatamente; si no, pasa el turno.

Discusión y Validación

Durante y después de cada ronda, los jugadores discuten si la carta se jugó correctamente (según las reglas) y si el argumento es válido según su clasificación (científico/falaz).

Si la mayoría (excluyendo al jugador del turno) considera la jugada inválida, el jugador roba dos cartas y recupera su carta.
En caso contrario, el juego continúa.

Final

El primer jugador que se quede sin cartas en la mano gana la ronda.

Puntuación

Al final de la ronda, se cuentan los puntos de las cartas restantes:

- Argumentos: **5 puntos**
- Cartas de Acción:
  - Robar dos cartas: **10 puntos**
  - Invertir: **10 puntos**
  - Bloquear: **10 puntos**
  - Comodín: **20 puntos**

Gana el juego quien tenga menos puntos cuando uno de los jugadores alcance una puntuación previamente establecida (100 puntos, 200 puntos, etc.).

Ejemplo de Jugada (4 jugadores)

Carta superior de la pila: **Argumento Científico Azul (Universo)**

- **Jugador 1:** Juega un Argumento Científico Verde (Vida)
→ Válido (Científico sobre Científico).
- **Jugador 2:** Juega un Argumento Falaz Verde (Vida)
→ Válido (Mismo tema/color).
- **Jugador 3:** No tiene cartas Verdes ni Falaces.
Podría jugar una Carta de Acción de cualquier color (Regla 4).
Si no la tiene, roba una carta.
Roba un Argumento Científico Rojo. No puede jugarla y pasa el turno.
- **Jugador 4:** Juega un Comodín y cambia el tema a Rojo (Sociedad).
- **Jugador 1:** Juega un Argumento Falaz Rojo (Sociedad)
→ Válido (Mismo tema/color definido por el Comodín).
- **Jugador 2:** Juega un Argumento Científico Rojo (Sociedad)
→ Válido (Mismo tema/color).

Entendiendo las Cartas:

¿Argumento Científico o Argumento Falaz?

En **“¡Argumenta?!”**, el desafío central es diferenciar un Argumento Científico de uno Falaz. ¿Cómo hacerlo? Aquí tienes una guía rápida para ayudarte durante el juego.

¿Qué es un Argumento (en las cartas del juego)?

Piensa en cada carta como una pequeña defensa de una idea. Generalmente tiene:

- **Una Conclusión:** La idea principal que se defiende
(Ej.: “La Tierra gira alrededor del Sol”).
- **Una Premisa:** La razón, justificación o evidencia que apoya esa idea
(Ej.: “Porque las observaciones astronómicas muestran que Venus tiene fases como la Luna”).

Analizando la Carta: ¿Qué buscar?

Para decidir si es un Argumento Científico o Falaz, hazte estas preguntas sobre la premisa y su relación con la conclusión:

Señales de un ARGUMENTO CIENTÍFICO

- **Basado en Evidencias:**
La justificación se apoya en hechos observables, datos experimentales, mediciones o conocimiento científico establecido.
- **Razonamiento Lógico:**
La conexión entre la justificación y la conclusión es coherente.

- **Consistencia:**

El argumento concuerda con lo que la ciencia conoce sobre el funcionamiento del mundo natural.

Señales de un ARGUMENTO FALAZ

(un “error” o “truco” en el razonamiento)

- **Apelación a la Emoción:**

Usa miedo, pena, orgullo u otra emoción en lugar de hechos.

- **Apelación a la Popularidad o Tradición:**

Algo es “verdadero” solo porque mucha gente lo cree o siempre se ha hecho así.

- **Apelación a una Autoridad Inadecuada:**

Cita a una “autoridad” que no es experta o cuya opinión no representa un consenso.

- **Generalización Apresurada:**

Extrae una conclusión muy amplia a partir de pocos casos.

- **Ataque Personal (Ad Hominem):**

Ataca a la persona en lugar de analizar la idea.

- **Lógica Defectuosa:**

La conexión entre premisa y conclusión no tiene sentido, aunque parezca correcta.

Cómo Usar Esto en el Juego

Al jugar o evaluar la jugada de otro jugador, piensa:
¿La justificación de la carta encaja mejor con los **Signos de un Argumento Científico** o con los **Signos de un Argumento Falaz**?

Usa estas ideas para defender tu jugada o cuestionar la de los demás durante la etapa de **Discusión y Validación**.
¡El análisis crítico es la clave para aprender y divertirse con **¡Argumenta?!** 🎲🧠